

فتومونتاژ

تکنیک‌های

صمد قربان زاده

فهرست مطالب

۲۷	دیگر دیاگرام‌ترازها در هیستوگرام	۹
۳۲	کرو	۹
۳۷	اکسپوژر	۱۰
۳۷	لایتینگ افکت	۱۵
۴۰	گردپینت فیل	۱۵
۴۱	ابزار داج و برن	۱۷
۴۴	پلن‌دینگ‌مودها	۱۹
۴۹	فصل سوم تنظیمات رنگ	۲۱
۴۹	رنگ	۲۱
۵۰	مدیریت رنگ	۲۲
۵۰	Adobe RGB و sRGB	۲۳
۵۱	پروفایل	۲۳
۵۲	مودهای رنگی مختلف در فتوشاپ	۲۴
۵۲	مود رنگی RGB	۲۴
۵۲	مود رنگی CMYK	۲۵
۵۳	مود رنگی خاکستری	۲۵
۵۳	مدیریت رنگ در فتوشاپ	۲۶
۵۵	وایبرنس	۲۶
۵۷	هیو/ساچوریشن	۲۷
۵۸	کالر بالانس	۲۸
۶۰	فوتوفیلتر	۲۸
۶۰	رنگ‌های فردی	۲۹
۶۲	کانال میکسر	۲۹
۶۵	ساخت تصاویر تک‌رنگ و سیاه‌وسفید با استفاده از کانال میکسر	۳۰
۶۸	افزودن یا تغییر رنگ به وسیلهٔ ابزار Gradient	۳۱
۷۱	ابزار سلکتیو کالر	۳۱

فصل اول

|برش و انواع سلکت|

برش یا کات اوت

کلکیولیشن

کالر ریج

ابزار پن

ابزار لِسومِگنِتیک

ابزار مجیک وند

فصل دوم

|نور و میج کردن انواع نورها|

نور و میج کردن نورهای مصنوعی و طبیعی

تون‌های روشن، میانه، تاریک

منبع نور

جهت و زاویهٔ نور

پخش نور

شدت و بازتاب نور

میج کردن نورها در فتوشاپ

روش روشنایی/کنتراست

لِوِز

سطح‌روشنایی

فصل چهارم

ایجاد جلوه‌های بصری با استفاده از فیلترها

۱۴۲	شارپ کردن تصاویر با استفاده از فیلتر High Pass	۷۴	فیلتر
۱۴۴	فصل پنجم	۷۴	تکنیک ساختن برف
	ایجاد جلوه‌های ویژه با استفاده از ابزارهای مختلف	۷۴	گالری پلرها
۱۴۴	۱۰۵ • ایجاد سایه برای عناصر استفاده شده در تصاویر فتومونتاژ	۸۰	تاری میدانی
۱۴۴	نور Ao	۸۰	تاری حلقه‌ای
۱۴۶	ایجاد سایه برای عناصر تخت یا مکعبی	۸۲	تاری شیب‌دار
۱۴۷	ایجاد سایه برای عناصر با فرم مجزا و غیرمکعبی	۸۴	تاری مسیری
۱۵۱	ایجاد سایه با استفاده از روش Drop Shadow	۸۶	تاری چرخشی
۱۵۳	ایجاد سایه زیر عناصر	۹۰	افکت‌های تاری
۱۵۵	ایجاد سایه بر روی آب یا اجسام شیشه‌ای	۹۲	ترمیم یا اضافه کردن نویز در مناطق تار شده
۱۵۹	نحوه ایجاد دود در تصاویر فتومونتاژ	۹۲	فیلترهای تاری
۱۶۶	ایجاد حالت نامرئی در عناصری همانند پلاستیک، توری، یا شیشه	۹۲	مچ کردن دیتیل‌ها
۱۶۸	ایجاد نور ریم لایت در حاشیه عناصر	۹۵	مچ کردن عناصر با استفاده از گرین
۱۷۲	ایجاد زخم در بدن	۹۵	مچ کردن عناصر با استفاده از حالت مه
۱۷۶	نحوه ایجاد مه مصنوعی در تصاویر	۹۹	مچ کردن عناصر با استفاده از فیلترهای تاری و شارپن
۱۸۱	نحوه ایجاد افشانی یا پراکندگی آب	۱۰۱	شارپ کردن با استفاده از Smart Sharpen
۱۸۵	ترمیم مو با استفاده از Layer Style	۱۰۴	شارپ تصویر یا عناصر با استفاده از فیلتر Unsharp Mask
۱۸۷	اضافه کردن مو با استفاده از براش‌های مو	۱۰۷	شارپ کردن تصویر یا کاهش تاری عناصر با استفاده از فیلتر Shake Reduction
۱۹۲	سلکت مو با استفاده از فیلتر Extract	۱۰۹	کنترل پرسپکتیو در تصویر با استفاده از فیلتر Vanishing Point
۱۹۴	ایجاد نور Spot با استفاده از ابزار Gradient	۱۱۵	اصلاح خطاهای لنز با استفاده از فیلتر Adaptive wide angle
۱۹۸	نحوه قرار گرفتن عناصر در میان چمنزار	۱۲۰	اصلاح خطاهای لنز با استفاده از فیلتر Lens Correction
۲۰۳	قراردادن عناصر در داخل آب	۱۲۳	ایجاد عمق تصویری با استفاده از فیلتر Difference Clouds
۲۱۳	نحوه ایجاد انفجار با استفاده از ابزار براش	۱۲۷	ایجاد یا اصلاح اعوجاج‌های تصویری با استفاده از فیلتر Liquify
۲۱۶	نحوه ایجاد کشیدگی و تاری با استفاده از ابزار Smudge	۱۳۲	ساخت درخت با استفاده از فیلترهای فتوشاپ
۲۱۷	نحوه تغییر چهره و ترکیب آن با چهره‌های دیگر	۱۳۶	ایجاد حالت برجستگی با استفاده از فیلتر Emboss
۲۲۰	تحریف تصاویر با استفاده از Puppet Warp	۱۳۹	
۲۲۲	استفاده از ابزارهای رتوش و ترمیم در ایجاد جلوه‌های بصری		

فصل اول

برش و انواع سلکت

برش یا کات‌اوت (Cut Out)

برش یا کات‌کردن اولین و مهم‌ترین تکنیک در تولید یک اثر فتومونتاژ در دنیای دیجیتال می‌باشد، طوری که اگر از این تکنیک به‌درستی و به‌دقت استفاده نشود، در طول روند تولید و نیز بعداً در هنگام ارائهٔ اثر در ابعاد بزرگ شاهد نقائص و اشکالات زیادی خواهیم بود. مهم‌ترین عامل، در کنار مباحث فنی، تمرکز و دقت در هنگام برش یا کات‌کردن یک عنصر می‌باشد، طوری که عجله‌نمودن و سرعت زیاد می‌تواند ما را از رسیدن به یک انتخاب^۱ و برش مناسب باز دارد. در محیط فتوشاپ^۲ چندین روش برای انجام این تکنیک تعریف شده است، اما نکتهٔ مهمی که می‌توان باتوجه‌به آن هرچه بهتر و سریع‌تر به هدف خود رسید مناسب‌بودن روش انتخاب و برش برای عنصر یا المانی است که قرار است بریده شود. برای مثال، در محیط فتوشاپ روش‌هایی همچون Calculations، Color Range، Pen، Magnetic Lasso Tool و Magic Wand Tool وجود دارد که با استفاده از هر کدام از

آن‌ها می‌توان عنصر یا محدودهٔ موردنظر را انتخاب یا سلکت کرد و درنهایت برش داد. پس از این مرحله، درواقع مرحلهٔ پس از برش وجود دارد که در این مرحله المان‌های سلکت‌شده را باید ترمیم کنیم. برای انجام این مرحله در نرم‌افزار فتوشاپ باید از Select and mask استفاده شود که می‌توان محدود یا عناصر سلکت‌شده را بهبود بخشید.

اما قبل از انجام روش‌های بیان‌شده در فتوشاپ برای برش، لازم است یک‌سری شرایط را در هنگام عکس‌برداری از عناصری که قرار است مونتاژ شوند مهیا کنیم تا برش بی‌دردسری داشته باشیم. به‌عبارت‌دیگر، هرچقدر پس‌زمینهٔ عنصر ما خالی از عناصر بصری باشد یا از یک پردهٔ خاکستری، سفید، یا کروماکی (سبز یا آبی) استفاده کنیم می‌توانیم در هنگام برش به میزان زیادی دقیق‌تر عمل نماییم. درواقع، هرچقدر پس‌زمینهٔ تصویر از لحاظ روشنایی یکدست‌تر^۳ باشد سلکت و انتخاب آن در برخی از روش‌ها، همچون Calculations و Color range، راحت‌تر و ساده‌تر خواهد بود.

۳. بهتر است برای این کار دو نور یکسان با زاویه ۴۵ درجه به پس‌زمینه تابیده شود تا نور یکدستی پدید آید.

1. Select 2. Photoshop

هرقدر خاکستری‌ها و تون‌های میانه حذف گردند سلکت مناسبی صورت می‌گیرد. بر همین اساس، گزینهٔ **Blending** و استفاده از افکت‌های آن ما را هرچه بیشتر به هدفمان نزدیک‌تر می‌سازد. در این مرحله، استفاده از گروه دوم افکت‌ها، همچون **Linear burn, Multiply, Color burn** که با نام **Subtractive**^۱ شناخته می‌شوند، موجب افزایش هرچه بیشتر کنتراست تصویر می‌گردد.



۱

۱. این گروه از افکت‌ها با ترکیب رنگ‌های دو لایه با هم موجب تیره‌تر شدن تصویر می‌گردند.

کلکویلیشن Calculations

یکی از مهم‌ترین روش‌های سلکت و برش عناصر در تصویر می‌باشد که در سلکت‌های بسیار حساس، به‌خصوص عناصری همانند مو یا چیزهایی که دارای جزئیات زیاد هستند، کاربرد دارد. این روش که در قسمت بالا و منوی **Image** قرار دارد بر اساس محاسبهٔ پیکسل‌های متناظر (پیکسل‌هایی با مکان‌های یکسان در تصویر) دو کانال و ترکیب آن‌ها در قالب یک کانال و همچنین **Blending effects** صورت می‌گیرد. به عبارت دیگر، هر پیکسل در هر کانال دارای یک ارزش روشنایی است و این روش با دست‌کاری در ارزش‌های نوری موجب تولید پیکسل‌هایی ترکیبی با ارزش‌های نوری متفاوت می‌گردد.

این روش هنگامی ارزش واقعی خود را نشان می‌دهد که عنصری که از آن عکاسی شده در پس‌زمینه‌ای خاکستری یا سفید و همراه با نوری یکدست و روشن باشد که بر آن تابیده است. طوریکه در تصویر شماره یک مشاهده می‌شود، پس از اینکه عکس موردنظر برای سلکت انتخاب گردید، در نوار بالایی **Image > Calculations** رفته و آن را انتخاب کنید. پس از انتخاب این گزینه، تصویر به‌صورت خودکار به حالت سیاه‌وسفید تبدیل خواهد شد. سپس، در پنجرهٔ باز شده دو **Channel** را مشاهده می‌کنیم که با انتخاب هر کدام از آن‌ها شاهد چهار کانال رنگی خاکستری، قرمز، سبز، و آبی خواهیم بود. در واقع، در مرحلهٔ اول، تصویر ما حاصل ترکیب رنگ‌های این دو کانال می‌باشد. به عبارت دیگر، با انتخاب و ترکیب هر کدام از رنگ‌های این دو کانال با همدیگر، به‌صورت غیرهمنام، می‌توانیم به کنتراست دلخواه برای سلکت نهایی برسیم. از آنجایی که ساختار انتخاب در این روش بر اساس کنتراست میان سفید و سیاه می‌باشد